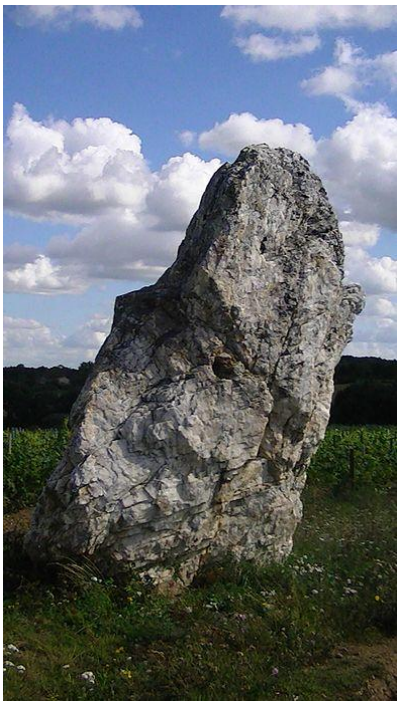
RÉUNION DU 11 FÉVRIER 2017



Voici une réunion à marquer d'une pierre blanche, voire même d'un gros menhir blanc (oui, oui, ça existe : Menhir de la Pierre Blanche)

Ah, je sens poindre chez vous un début d'intérêt pour ce compte-rendu. Je devine que vous vous dites « *Ah, va-t-il enfin écrire quelque chose d'intéressant dans ce compte-rendu* ? ».

Attention, je n'ai pas écrit que c'était le compte-rendu qui était à marquer d'une pierre blanche, mais la réunion. Pour ce qui est du contenu du compte-rendu, hélas pour vous, vous aurez encore droit à des vannes approximatives et au récit de ce qui s'est passé lors de cette réunion de février du ***Magicos Circus Rouennais*** (ce qui n'est pas dénué d'intérêt).

Et si ça ne vous plait pas, ben faites comme de nombreuses personnes que je connais : Ne lisez pas ce compte-rendu.

Mais du coup, vous ne saurez pas pourquoi cette réunion présente un intérêt particulier pour notre club. Avouez que ce serait con, non ?

Oh quel cruel dilemme !

Cela dit, pour vous épargner la totalité de ma prose, je vais vous livrer une information… Si vous voulez avoir tout de suite le fin mot de l'histoire, rendez-vous à la seconde page… Mais si vous voulez en savoir encore plus, il vous faudra feuilleter plus avant les pages suivantes et pourquoi ne pas… les lire.

Allez, tournez la page et vous saurez.

Vous l'avez surement remarqué le ***Magicos Circus Rouennais*** est un club de Magie exclusivement « *masculin* » et ce n'est pas par misogynie.

Les femmes en Magie sont une denrée rare… J'avais proposé voici quelques temps à la ***Fée Solveil*** (***Dorothée Protat***) de se joindre à nous… Mais cela en est resté là.

Aux tous débuts du club, nous avions **Valérie**, qui nous avait quittés pour faire ses études d'infirmière et qui depuis, n'a pas réapparu (un comble pour une magicienne).

Ensuite, il y a eu quelques passages féminins très éphémères. D'ailleurs souvent les femmes sont mères et parfois éphémères… (Ah, j'vous avais prévenus, mes blagues ne sont pas toujours (souvent ?) exemptes de tout reproche, mais j'assume…)

Alors lorsque voici quelques temps **Victor** m'a dit qu'il connaissait une « *magicienne* » (c'est le terme qu'il a employé) et qu'elle allait me contacter pour assister aux réunions, j'ai bien évidemment été ravi.
Et également… intrigué, quand il m'a dit qu'elle avait 12 ans…
12 ans et magicienne ? Oui, bon, on verra bien.

Et effectivement, **Éva** m'a contacté et ce qu'elle m'a écrit ,m'a convaincu de la laisser venir à une de nos réunions.

Et bien croyez-moi sur parole, la valeur n'attend pas le nombre des années comme vous le verrez… si vous lisez la suite de ce compte-rendu.

J'aime bien faire monter le suspense… C'est le seul moyen que j'ai de garder mes quelques lecteurs…

Il est 14h45 ce samedi 11 février 2017 et nous gagnons la salle *Descartes* de la *Maison des Jeunes et de la Culture* de Rouen rive gauche. Une salle qui porte souvent bien son nom car « *des cartes* », on s'en sert beaucoup dans cette salle (et hop, un jeu de mot subtile...).

Le temps de mettre en place les tables, je sors le caméscope et l'appareil photo et chacun s'installe.

Il est à présent temps de prendre la traditionnelle photo avant de commencer cette réunion.

<u>Sont présents</u> :

1 : **Patrice**
2 : **Christophe**
3 : **Pierre**
4 : **Toff**
5 : **Jean-Luc**
6 : **Thomas**
7 : **Paillette**
8 : **Vincent**
9 : **Éric**
10 : **Alban**
11 : **Victor**
12 : **Éva**

Au titre des informations diverses, **Paillette** nous parle de l'émission d'***Arthur*** passée sur TF1 intitulée « *Diversion* ». Il la qualifie de « *bonne émission* » tout en faisant remarquer que c'est de la télé et que certains tours montrés ne peuvent être fait en conditions réelles.

Ça, c'est l'éternel problème de la vidéo où tout est possible. Les ***Criss Angel*** et autres ont su s'en servir (voire en abuser) dans leurs émissions… mais cela ne gène apparemment pas le public profane qui en redemande…

Concernant l'émission *Diversion*, supposée « *dépoussiérer le genre* » en présentant des tours inédits, il semble qu'elle ait fait polémique et certains lui reprochent d'avoir en fait « *re-pompé* », voire purement « *copié* » des tours déjà existants en omettant de le mentionner (cf posts Virtual Magie « diversion sur tf1 –le coup de gueule des magiciens… » - « Diversion sur tf1 à partir du 030217 » - et la réponse d'Arthur).

Moi, qui ne suit pas vraiment un magicien – je trouve toujours curieux de constater – alors même qu'il n'y a pas vraiment d'émissions qui présentent de la Magie (hormis le *Plus Grand Cabaret*) – de descendre en flammes celles qui tentent de faire une percée dans le domaine même si on constate que «*déontologiquement*» parlant, il y a des choses à améliorer. En fait, le grand perdant dans l'affaire, c'est l'Art Magique….

Allez, enchaînons comme disait ***Harry Houdini***… (Ouh la la, de plus en plus fort. Je suis… déchaîné…).

Il est temps à présent de débuter notre atelier magique du mois. Et aujourd'hui, le thème est « *les contrôles de cartes* ».

Rien à voir avec cette activité policière qui consiste à contrôler les cartes… d'identité… (Waouh, je m'étonne moi-même de cette aisance naturelle à manier le calembour… Ah quel talent !).

Je veux ici parler de cette technique en Cartomagie qui consiste pour un magicien à placer une ou plusieurs cartes à un ou plusieurs endroits précis du jeu.

Je pourrais plus avant développer ici le contenu de cet atelier en vous parlant des différents contrôles que les uns et les autres ont montré durant cette réunion.

Hélas, ce serait faire du débinage… et cela ne serait pas bien… Déjà que j'ai implicitement avoué que les magiciens étaient des tricheurs qui contrôlaient les cartes choisies par les spectateurs… Certains étant même capables – selon la rumeur – de forcer le choix d'une carte à un spectateur… Qu'est ce qu'il ne faut pas entendre !

Non, ne comptez pas sur moi pour vous expliquer tout cela, même s'il faut bien l'avouer :

1 - ceux qui auront le courage de lire ce compte-rendu sont – à priori – des magiciens et ils connaissent donc – en principe – les techniques de Cartomagie.
2 – il suffit de taper « *magie* » dans votre moteur de recherche préféré sur *Internet* pour avoir accès à toutes les explications voulues sur la façon de réaliser tel ou tel tour de Magie.

Mais, qu'importe, je m'en tiens à cette règle simple : *Ne pas expliquer les techniques et les tours de magie, sauf aux initiés*.

Et puis en plus, songez que vous allez gagner quelques pages sur la longueur de ce compte-rendu, ce qui n'est pas négligeable… Non ?

Donc, et pour conclure, sachez que l'atelier magique du jour s'est très bien déroulé, que chaque membre présent a montré une ou plusieurs techniques de « *contrôles* » et que j'ai depuis rédigé un article et fait plusieurs vidéos qui sont sur le site du ***MCR*** dans la partie accessibles aux membres enregistrés…

Voilà, voilà…

Juste quelques mots toutefois pour dire que cet atelier nous a permis de constater qu'**Éva** a déjà, malgré son jeune âge, une très bonne pratique de la Magie des Cartes.

L'atelier magique étant à présent terminé, nous pouvons maintenant passer à la partie « *Magie* » de la réunion. C'est le moment où chacun peut montrer ce qu'il a travaillé (ou pas…).

Et comme nous sommes des gens biens élevés au ***MCR***, nous laissons passer les femmes et les enfants en premier (c'est notamment utile dans les naufrages afin que les requins n'aient plus faim lorsque vient le tour des hommes de se jeter à l'eau…).

Donc, vous l'aurez compris, c'est **Éva** qui débute cette seconde partie de réunion.

Vincent est invité à mélanger un jeu de cartes « *normal, pas truqué* » précise **Éva**… - Comme si de telles choses existaient…

Vincent choisit ensuite une carte laquelle est ensuite mise sur le dessus du jeu et perdue au moyen d'une coupe.

Éva déclare : « *Pas de break, pas de brisure*… »

Hum… C'est quoi un break ou une brisure ?

Éva prend à présent le jeu et explique qu'elle va déposer des cartes face en l'air sur la table – environ la moitié du jeu - et que **Vincent** devra regarder s'il voit sa carte mais surtout ne rien dire.

Les cartes ayant été distribuées sur la table, **Éva** demande à **Vincent** s'il a vu sa carte et il répond par l'affirmative.

Éva lui remet les cartes restantes et lui demande de les mélanger tandis qu'elle ramasse les cartes distribuées et elle explique qu'elle va à nouveau distribuer des cartes – mais face en bas cette fois-ci.

Tout en effectuant sa distribution, **Éva** indique « *C'est un tour de **Dani DaOrtiz**, je ne sais pas si vous connaissez…* ».

Puis s'adressant à nouveau à **Vincent**, elle lui demande « *Bon, est-ce que tu as vu ta carte* ? »

Elle est marrante non ?
Car je rappelle que les cartes ont été distribuées face en bas.
Que va répondre **Vincent** ?

Éva pose sur la table les cartes restantes et prend en main les cartes distribuées tout en annonçant qu'à présent, elle va sortir de ce paquet la carte qu'elle pense être celle de **Vincent**.

Une carte est sortie du paquet et **Vincent** est invité à la regarder discrètement et à la poser face en bas sur la table.

Éva demande à **Vincent** si c'est sa carte et il répond par la négative.

Éva parait surprise et récupère alors les cartes qui sont devant **Vincent** et elle lui demande de prélever une dizaine de cartes sur ce paquet et de les mélanger et de les faire mélanger par les personnes autour de la table.

Éva récupère finalement le paquet ainsi mélangé et désignant la carte face en bas sur la table demande à **Vincent** « *Est-ce que cette carte est quand même de la même famille que ta carte* ? »

Réponse affirmative de **Vincent**.

Éva pose sur la table la dizaine de cartes qui vient d'être mélangée et pose à l'écart le reste du jeu.

La carte face en bas sur la table est retournée « *6C* ». Le paquet d'une dizaine de cartes est distribué face en l'air : il n'y a que des Cœurs et tous rangés de l'As au Roi.

Fin de la routine.

Et moi, perfide : « *Oh ! Ben t'as pas retrouvé la carte de **Vincent*** ! »

Et là, **Éva** avoue qu'elle a en fait confondu le 6C avec la carte de **Vincent** qui était le 9C…

Victor, véritable puits de science magique nous indique que ce tour s'appelle « *Chaos In Order* ».

Comme personne ne se décide à se lever pour prendre la suite, je propose de montrer une routine très simple et très rapide…

Je montre une petite enveloppe entourée d'un élastique que je mets autour de mon poignet et j'extrais de l'enveloppe 5 cartes ESP qui, comme chacun le sait comportent chacune un des symboles : Rond – Croix – Vague – Carré – Étoile. Ces cartes sont mises face en l'air en ligne sur la table.

Pour compléter les cartes, j'ai également une petite boulette de papier et j'invite **Christophe** à déposer la boulette sur l'une des cartes après avoir bien réfléchi à son choix.

Le choix de **Christophe** se porte sur le Carré.

Je rassemble les cartes puis retourne l'enveloppe au dos de laquelle est collé un Carré.

Une routine de ***Federico Poeymiro*** intitulée *Determination* et qui, bien évidemment, fonctionne quelle que soit la carte choisie.

J'explique que j'ai eu beaucoup de mal pour l'étoile, mais que j'ai finalement trouvé ce qui me manquait sur *Amazon Allemagne*… et que l'article vendu vient… de France.

Et c'est **Victor** qui enchaine avec une routine de cartes.

Un jeu est mélangé par **Vincent** qui ensuite invité à nommer une carte de son choix. Il nomme le 5P.

Victor indique qu'il va d'abord vérifier que le 5P est bien dans le paquet.

Ceci ayant été fait, **Victor** demande maintenant à **Christophe** de lui indiquer un nombre et **Christophe** choisit « *17* ».

Les cartes sont distribuées face en bas et la 17ème est le 5P.

Journey de ***Matt Johnson***. Un ACAAN (Any Card At Any Number) avec une manip intéressante mais attention aux angles. C'est apparemment ***Lennart Green*** et son *Invisible Deal* qui ont inspiré le créateur de cette routine. Dans la vidéo promotionnelle ***Matt Johnson*** indique qu'il enseigne 5 versions différentes de cet effet.

Le candidat suivant… n'est pas une candidate...
Bien qu'on pourrait à présent.
C'est **Éric** qui s'installe et qui d'emblée, étale un jeu de cartes sur la table.

Éric rassemble à présent le jeu et demande à **Christophe** de le couper et de prendre les deux premières cartes du paquet de coupe sans lui montrer.

Éric précise que la première carte sera la valeur (**D**K) et la seconde indiquera la famille (2**C**). Donc ça sera la **DC**… Mais… chutttt !!!

Les cartes sont maintenant remises sur le jeu.

Éric demande à **Christophe** s'il sait comment s'appelle le *Président Directeur Général* du club de Magie.

Christophe répond : « *Ici ? Oui, c'est Patrice* ».

Oh les cons ! C'est vrai que c'est un peu (beaucoup)… la blague récurrente car **Christophe** et d'autres aiment bien m'appeler « *Président* ».
Comme quoi, il n'y a pas que moi à avoir un humour discutable… ☺
Et j'espère que ce n'est pas par référence à *notre Président normal...* ☹

Éric demande « *Patrice comment* ? »

Et **Christophe** de répondre « *Euh… C'est une bonne question… Bernard* ? »

Éric demande à **Christophe** de prendre le jeu et de distribuer les cartes en épelant mon prénom et mon nom : La carte correspondant au « D » de BERNARD est retournée face en l'air : c'est la Dame de Cœur.

Et **Christophe** demande « *Ça ne marche pas avec 'président'* ? »…

Pendant ce temps là, **Éric** a remis son jeu en ordre et propose de recommencer.

Christophe est invité à couper à nouveau le jeu, à prendre les deux premières cartes. Cette fois-ci, la première carte donnera la famille (9**T**) et la seconde donnera la valeur (**R**P).

Éric indique que tout à l'heure pour retrouver la carte c'était un peu fumeux (Merci, j'ignore que mon nom était « *fumeux* » !) et qu'il a fait une prédiction sur un papier et qu'on va retrouver cette seconde carte magicalement. Il demande donc à **Christophe** d'épeler le mot MAGICALEMENT.

Le jeu est distribué, cette fois-ci, face en l'air.
La dernière carte est le **Roi de Trèfle**.

Éric demande à son auditoire : « *Alors, une petite idée* ? »

Quelqu'un répond « *Si Stebbins* ? »

Éric acquiesce en disant « *Oui mais après* ? » et il nous explique certaines particularités de cet « *arrangement* » en fonction que l'on distribue les cartes face en bas ou face en l'air. Une particularité apprise à la lecture d'un article concernant la routine *CAANDY* de ***Chris Mayhew***.

Toujours bon à savoir…

Pierre se lève et prend la suite avec une routine avec trois pièces.

Pierre prend une pièce avec sa main droite et la transfère en main gauche. Puis, il prend une seconde pièce et la transfère également en main gauche. Il demande à présent à **Christophe** de souffler sur sa main et déclare « *Si je prends une pièce ici et une deuxième pièce ici et qu'on souffle… Merci… On a toujours deux pièces*… »

Et **Pierre** repose une à une les pièces à leur emplacement de départ.

Applaudissements nourris de la salle accompagnés de rires.

Ça c'est magique !

Pierre continue « *Si je prends une pièce ici, une seconde pièce ici et si je mets la dernière dans ma poche… J'ai en réalité une pièce, deux pièces et trois pièces…* », déclare **Pierre** en montrant les trois pièces dans sa main.

Ah, là, c'est déjà plus intrigant.

Pierre : « *Trois pièces, une pièce là, une pièce là* ». Toutes deux sont prises en main droite et transférées en main gauche. Les deux pièces sont à nouveau transférées en main droite et lancées sur le tapis. Il y a toujours deux pièces.

Pierre rassemble les deux pièces et les introduit dans son poing gauche fermé.

La troisième pièce, restée sur le tapis, est prise en main droite et mise dans la poche de pantalon.

Pierre souffle sur sa main et dépose une à une les pièces tenues en main gauche : il y en a trois !

Les trois pièces sont à présent mises en main gauche avant d'être transférées en main droite et jetées sur le tapis pour bien montrer qu'elles sont toujours là.

Pierre ferme son poing gauche et à l'aide de sa main droite prend une pièce et l'appuie sur le dessus de la main gauche. La pièce traverse et tombe sur le tapis.

Pierre ramasse une pièce avec la main gauche et la met dans sa poche.
Il ramasse les deux pièces restantes avec sa main droite puis dépose les pièces sur le tapis : il y a encore trois pièces.

Pierre reprend une pièce et la dépose en main gauche. Il fait de même avec une seconde pièce et la troisième est mise dans la poche.

Un souffle magique et **Pierre** ouvre les mains pour montrer que les trois pièces ont disparu.

Excellent travail de **Pierre** pour cette routine.

On voit que l'atelier magique « *pièces* » présenté par **Mankaï** au mois de décembre dernier a inspiré notre ami **Pierre** qui a trouvé également l'inspiration dans un DVD de ***Pierre Switon*** consacré à la *Magie des Pièces*.

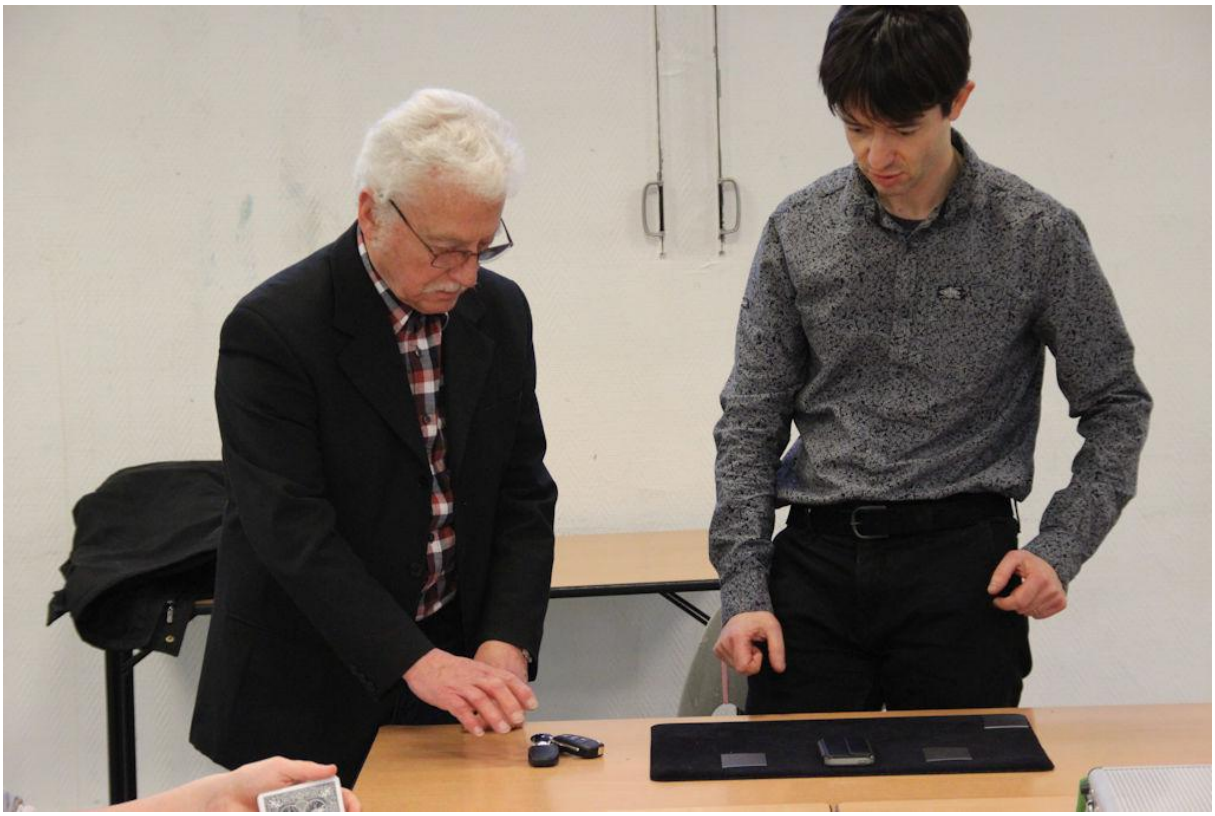
La routine présentée a été créée par ***Jean Boblique Bobo*** (un magicien d'origine française dont la famille avait émigré aux États Unis et dont le nom est en fait ***Beaubeaux***). C'est une variante de la routine de ***George F. Wright*** datant de 1950 publiée dans le magazine *The Linking Ring*, sous le nom *The Alleurian Coins.* Elle est du type « *Deux dans la main – Une dans la poche* ».
La routine de ***J. B Bobo***, dont le nom original est « *The Gadabout Coins* » a été reprise dans le DVD de ***Pierre Switon*** sous le nom « *Les pièces vagabondes* ». Son explication figure également sous cette appellation dans la version française du livre de ***J. B Bobo*** « *Traité de prestidigitation des pièces de monnaie* » (*Modern Coin Magic – publié en 1952*).

Voilà, voilà… un peu de culture magique ne fait jamais de mal…

Retour d'**Éric** – qui en fait n'avait pas quitté la salle et était juste retourné s'assoir…

Et plutôt (pas le chien de *Mickey*…) que de demander un volontaire, **Éric** désigne carrément **Alban** pour l'assister.

Trois cartes sont face en bas sur la table et un petit paquet de cartes se trouve à l'écart. Un téléphone et des clés sont posés sur la table



Alban doit disposer le téléphone sur une carte de son choix puis ensuite les clés sur l'une des deux cartes restantes.

Éric ramasse la carte sur laquelle aucun objet n'a été déposé et la met dans sa poche poitrine de chemise en la laissant dépasser afin qu'elle reste visible.

Éric demande à **Alban** de regarder ce qui est inscrit sur le verso de la carte se trouvant sous le téléphone. Il est inscrit : « *Téléphone* ».

Sous les clés, la carte comporte le mot « *clés* ».

La carte dans la poche d'**Éric** supporte le mot « *poche* ».

Dobson's Diddle, une routine très astucieuse de ***Wayne Dobson*** extraite du DVD *Automata 3* de ***Gary Jones*** et ***David Forrest***.

Et c'est à nouveau mon tour puisque personne ne semble vouloir y aller.

Mon spectateur sera **Christophe**.

Un jeu de cartes… J'effectue une triple coupe et **Christophe**, fin connaisseur, applaudit car il a reconnu la *Triple Coupe Jay Ose*…

J'invite **Christophe** à me dire « *stop* ! » tandis que j'effeuille le jeu et je sépare les deux paquets qui sont à présent posés sur la table.

Christophe est invité à désigner un des paquets et à partir de ce paquet, je lui fais choisir une carte.

Pendant qu'il prend connaissance de sa carte et la montre aux autres personnes présentes, je coupe le paquet tenu en main en deux tas à peu près égaux et je les pose face en bas sur la table et les écartant un peu l'un de l'autre.

Puis, je prends la seconde moitié du jeu et je la mets face en l'air avant de la couper en deux paquets qui sont mis à droite du premier paquet face en bas et à droite du second paquet.

Ensuite, je mélange le premier paquet face en bas avec le premier paquet face en l'air. Puis, je mélange le paquet constitué de cartes faces en l'air et faces en bas avec le second paquet face en bas avant de compléter le jeu en mélangeant le tout avec le second paquet face en l'air.

Ca va, vous suivez ?

J'étale le jeu pour montrer qu'il y a des cartes face en l'air et d'autres face en bas et je demande à **Christophe** s'il pense que je pourrais retrouver sa carte dans un jeu ainsi mélangé.

Christophe répond « *Ben, non, puisqu'elle est là* », en montrant la carte qu'il tient en main.

Ah, excellent ! On voit qu'il est attentif et qu'il a remarqué qu'il avait toujours sa carte en main.

J'explique que je vais essayer de retrouver sa carte de façon originale et je rassemble l'étalement, je claque des doigts puis j'étale à nouveau le jeu : Toutes les cartes sont face en bas à l'exception des Trèfles qui sont à présent face en l'air et en plus, rangés de l'As au Roi.

Je fais constater qu'il manque une carte – le 10T – et qu'il doit s'agir de la carte de **Christophe**. Ce que confirme l'intéressé.

Le Triomphe de ***John Bannon***, une routine qui change de l'ordinaire et qui est très facile à réaliser.

Christophe prend la suite également avec une routine de carte et c'est **Vincent** qui va jouer le rôle du spectateur.

Christophe distribue quelques cartes du jeu et met le reste de côté.

Christophe étale le paquet face en l'air et demande à **Vincent** de choisir mentalement une des cartes.

Le choix ayant été effectué, **Christophe** rassemble les cartes et les distribue alternativement pour former deux paquets.

Vincent est invité à mettre ses mains au-dessus de chaque paquet et il doit essayer de sentir dans lequel des deux paquets se trouve sa carte.

Vincent désigne le paquet à la gauche de **Christophe** lequel le retourne face en l'air et l'étale en demandant à **Vincent** si sa carte se trouve effectivement dans ce paquet. Réponse : oui.

Christophe explique que c'est un test en trois temps et que **Vincent** a réussi le premier test.

Christophe rassemble les deux paquets et constitue à nouveau deux tas en alternant les cartes.

Vincent cette fois-ci désigne le mauvais paquet.

Christophe propose de passer à la dernière phase et ressemble les deux tas avant d'effectuer une nouvelle distribution.

Là encore, **Vincent** désigne le mauvais paquet.

Christophe rassemble les deux paquets et pose les cartes sur le reste du jeu qu'il étale face en bas en indiquant que la carte est forcément dans le jeu…

Et là, je pourrais dire : « *Eh,* ***Christophe*** *! T'as oublié la Triple Coupe Jay Ose*… ». Mais je ne le dis pas…

Christophe rassemble le jeu et propose d'essayer une dernière chose.

Le jeu est face en bas et **Christophe** demande à **Vincent** de couper le jeu et il marque l'endroit de la coupe avec la seconde partie du jeu, le temps de résumer tout ce qui vient de se passer.

Vincent est invité à nommer sa carte : 10K.

Christophe soulève le paquet de coupe puis retourne la carte se trouvant sur la seconde partie du jeu : c'est le 10K.

Un tour extrait du DVD « *Move Zero* » volume 1, de ***John Bannon***.

Nouveau retour d'**Éric** et il sera assisté par **Jean-Luc**.

Éric a en main un petit paquet de fiches ainsi qu'un gros – un très gros, marqueur.

Éric propose de poser quelques questions à **Jean-Luc** pour tester son imagination.

Pour la première question, **Jean-Luc** doit nommer une planète du système solaire. Il nomme la *Lune*… qui n'est pas une planète mais un satellite de la Terre. Il propose alors *Mars*. Réponse validée.

Pour la seconde question, **Jean-Luc** doit nommer une couleur : Il choisit *Jaune*. « *Parfait* ! » répond **Éric**.

Éric félicite **Jean-Luc** et indique qu'on va compliquer un peu et que **Jean-Luc** va devoir nommer une planète par rapport à une lettre choisie au hasard. Pour cela **Éric** met une carte face en bas dans la main gauche de **Jean-Luc** et le feutre dans la main droite du même **Jean-Luc** (de toute façon, on n'a qu'un seul **Jean-Luc** au club…).

Jean-Luc doit à présent mettre ses deux mains derrière son dos et à l'aide du marqueur il doit très rapidement faire un point sur la carte ce qui permettra de déterminer une lettre – car, comme vous l'avez tous deviné, la carte comporte les lettres de l'alphabet…

Et c'est la lettre « *O* » qui a été marqué d'un point.

Ah ben, trouver une planète commençant par « O », ça va être coton…

Éric montre une de ses fiches à **Jean-Luc** et lui demande de lire la question. Est-il en mesure de nommer une planète commençant par « O » ? Réponse : Non.

Seconde question, **Jean-Luc** peut-il nommer une couleur commençant par « O », sachant qu'il ne doit pas dire la couleur à laquelle il pense. Réponse : Oui.
« Oui » ; ça commence par « O » mais ce n'est pas une couleur… (humour)

Jean-Luc doit à présent visualiser mentalement le nom de cette couleur et se concentrer sur la dernière lettre. Peut-il nommer un signe astrologique commençant par cette lettre ? Réponse : Non.

Un animal vivant dans un zoo dont le nom commence par cette lettre ?

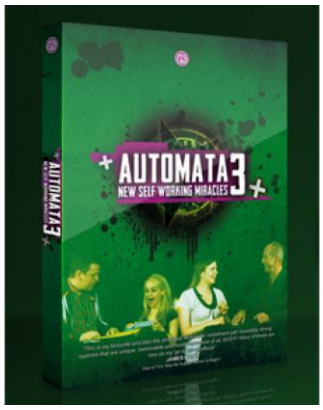
Là, grand moment de solitude pour **Éric** car **Jean-Luc** semble chercher… et ne pas trouver… Finalement, la réponse survient au moment où tout le monde allait quitter la salle : oui.

Éric demande à **Jean-Luc** de visualiser le nom de cet animal et de se concentrer sur la dernière lettre du mot.

Avec cette lettre, **Jean-Luc** peut-il nommer un mois de l'année ? Réponse : non.
Peut-il nommer un instrument à vent ? Réponse : oui.

Éric demande maintenant à **Jean-Luc** de visualiser dans sa tête la couleur, l'animal et l'instrument et en combinant les trois, de dire ce qu'il voit. Réponse : « *Un éléphant orange qui joue de la trompette* ».

Éric ouvre la fiche qu'il tient en main et montre le dessin d'un éléphant orange jouant de la trompette…



Une routine intitulée « *Purple Monkey* » extraite également du DVD *Automata 3*.

Ça fait furieusement penser à l'énigme « *Il n'y a pas d'éléphant gris au Danemark* »… (ce qui est faux… Allez visiter un zoo et vous verrez…) mais le choix – aléatoire – de la lettre choisie à l'aide du marqueur permet de dissimuler le mécanisme et ce d'autant plus si le spectateur ne montre pas au magicien la lettre pointée par le marqueur.
De même que les fiches avec les questions dont certaines amenant une réponse négative détournent encore plus l'attention.

Vincent nous propose à présent une routine de… cartes, et c'est **Éric** qui fait le spectateur et qui choisit une carte au « *stop* ! » (6T).

La carte est perdue dans le jeu.

Vincent retourne la première carte du jeu et demande à **Éric** s'il s'agit de sa carte. Réponse : oui.

Vincent dépose la carte face en bas dans la main d'**Éric** auquel il demande de mettre son autre main par-dessus.

Vincent indique qu'il va faire disparaître l'âme de la carte d'**Éric** et pour cela il claque des doigts.

Éric regarde sa carte, elle est à présent toute noire…

Il faut peut-être préciser ici que **Vincent** utilise des cartes à fond noir… sinon, on ne comprend pas pourquoi la carte devient noire… sauf si on regarde les photos… (ben oui, c'est aussi fait pour ça les photos…)

Vincent dit que l'âme de la carte n'a pas vraiment disparu. Il demande à **Éric** de prendre l'étui du jeu et de l'ouvrir.
La face de la carte – 6T – est imprimée à l'intérieur de l'étui.

Il faut – à mon avis – trouver une justification au fait que la carte se retrouve sur le dessus du jeu… Le reste de la routine est assez original.

Éva vient à présent – apparemment – payer sa cotisation car elle tient un billet dans main.

Euh… 100 euros ! Je risque de ne pas avoir la monnaie…

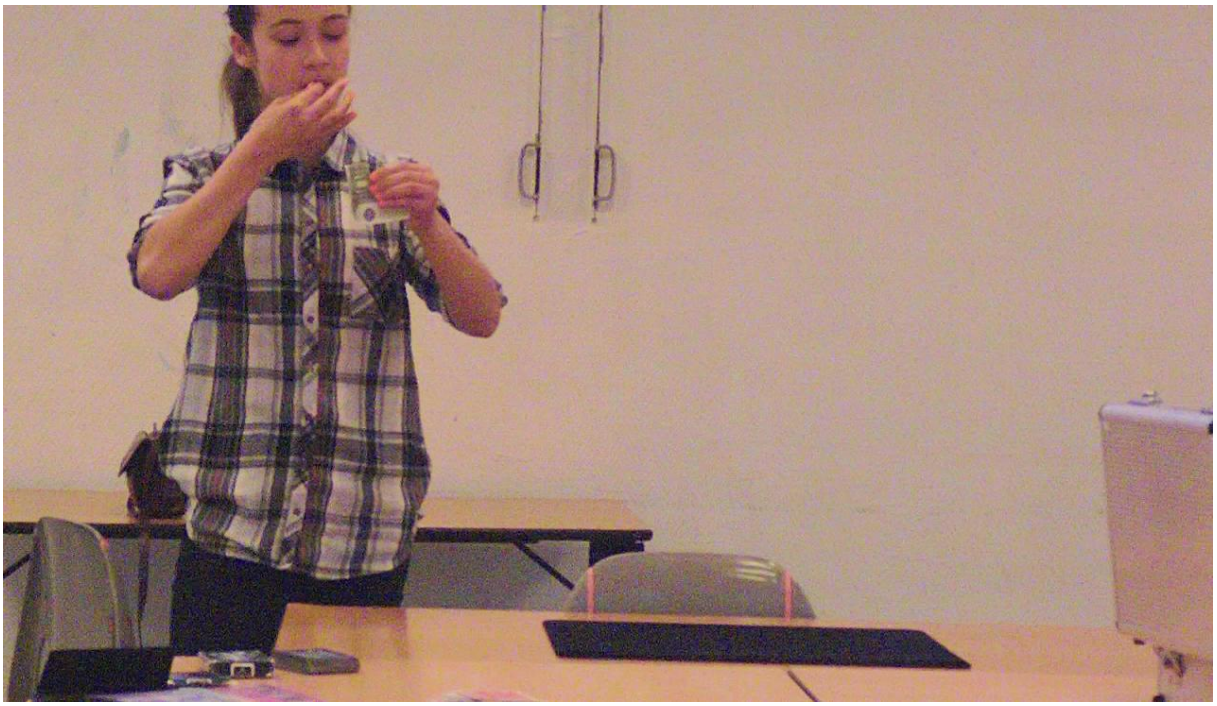
Ah, on me dit dans mon oreillette qu'**Éva** va présenter un tour avec ce billet.

Oh d'accord… Honnêtement, je préfère car vraiment je n'avais pas la monnaie suffisante…

Éva nous montre le billet, en précisant qu'il s'agit d'un faux billet…

Oups !
Ça, c'est un truc à se retrouver en prison… car même si ce n'est plus marqué sur les billets de banque, utiliser de « *faux billets* », genre photocopie et autres, ça s'appelle de la « *contrefaçon de monnaie ayant cours légal* » et c'est strictement interdit – sauf à marquer dessus « *SPÉCIMEN* » ou encore « *FACSIMILÉ* », et encore...
Cela dit, d'ici que quelqu'un du Ministère des Finances aille lire ce compte-rendu…
Ah quoi que, je connais au moins un magicien professionnel qui travaille pour le Ministère des Finances…
Oh, il ne va pas quand même dénoncer **Éva** … s'il lit ce compte-rendu.
Sauf qu'il nous a contacté à plusieurs reprises pour présenter sa conférence mais nous ne sommes pas intéressés…

Éva après avoir fait examiner son… faux billet, le plie en deux et déchire sa partie centrale qu'elle met dans sa bouche.



On voit distinctement la découpe faite en demi-cercle.

Éva semble avaler le morceau de papier qu'elle a dans la bouche puis d'un geste sec, elle ouvre le billet pour montrer qu'il est intact. Magique !

Éva nous explique que c'est elle qui a créé ce tour en précisant toutefois qu'elle ne sait pas s'il existe…

13 ans et elle crée des tours ! Bon, c'est dit, j'arrête la Magie…

Et puisqu'on est dans le domaine des billets de banque, **Vincent** revient devant nous avec une série de feuillets en papier blancs des deux côtés.

Bancs… Mais pas pour longtemps, car après avoir montré les feuillets recto et verso, il les rassemble et magiquement ces feuillets de transforment en billets de banque.

Bon, de là, je ne vois pas s'il s'agit de vrais billets ou de faux billets.

Voilà deux jeunes gens qui ont finalement résolu les problèmes d'argent pour leur avenir… L'une utilise des faux billets tandis que l'autre transforme du simple papier en billets de banque…

Dingue ! Où va-t-on ? Mais où va-t-on ?...

De mon temps, jeunes gens, l'argent, on le gagnait, on ne le fabriquait pas… Et ceux qui s'y risquaient et ben, ils prenaient vingt ans de tôle.

Mais où va-t-on ?

La salle a commencé à se vider mais je me lance quand même pour montrer une routine de ***Mark Elsdon*** intitulée *Tequila Hustler*. Un nom étrange qui prend toute sa signification quand on connait l'explication de ce tour et la signification de cet intitulé.

Le but est d'essayer de déterminer si une personne ment ou si elle dit la vérité.

Pour cela, je propose à **Pierre** - qui s'apprête à partir - un jeu de rôle où il est question de héros, qui disent tout le temps la vérité, et de brigands qui sont des menteurs invétérés. **Pierre** doit endosser un de ces deux rôles et s'y tenir pour la durée de l'expérience.
Ainsi, s'il choisit d'être un héros, il devra dire la vérité en toutes circonstances et s'il décide d'être un brigand, il devra mentir tout le temps.

Ca y est, **Pierre** a décidé de son rôle et je lui demande de prendre une pièce dans sa main et de la place avec son autre main derrière son dos. Ensuite, il pourra soit conserver la pièce dans sa main, soit la transférer dans son autre main avant de présenter ses deux mains fermées.

Je lui pose alors une question en le fixant attentivement : « *Est-ce que la pièce se trouve dans cette main* », en désignant la main où la pièce avait été déposée.

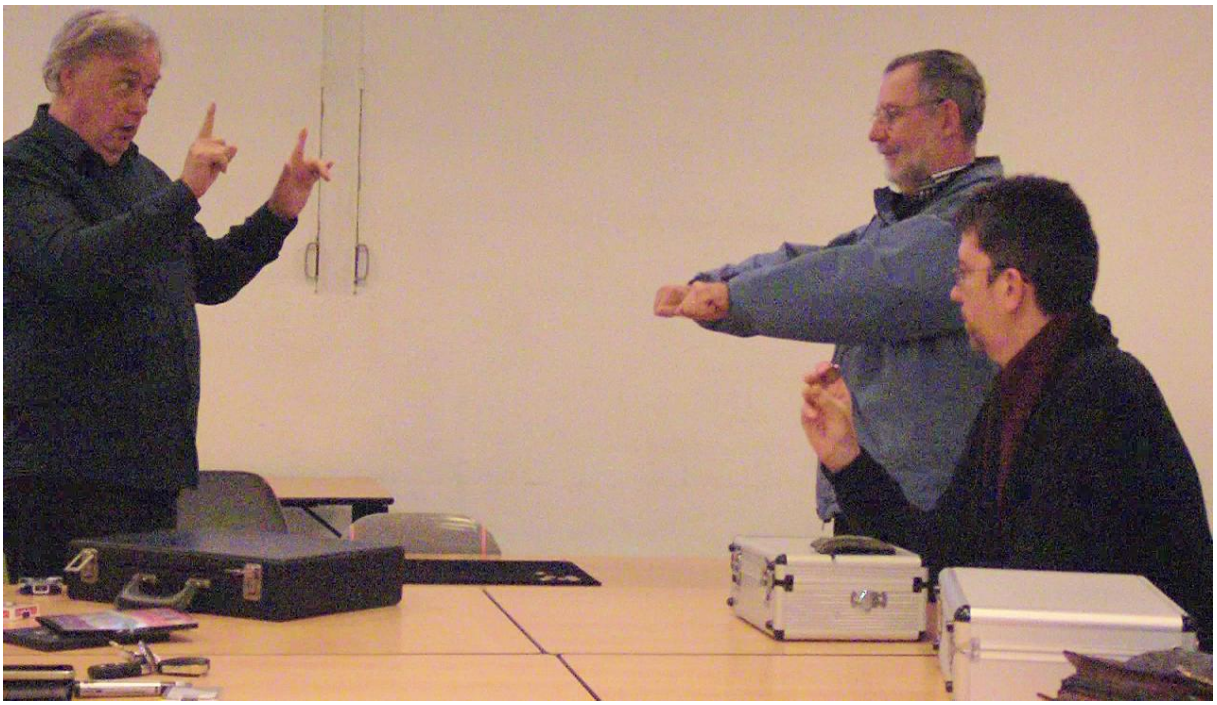
Avant que **Pierre** ne réponde à cette question, je lui rappelle qu'il a choisi un rôle et qu'il doit soit dire la vérité, soit mentir.

Pierre répond « *oui* » et donc, soit effectivement la pièce est dans la main désignée s'il dit la vérité, soit elle ne s'y trouve pas s'il ment…

Je regarde **Pierre** attentivement, guettant une réaction qui pourrait me guider et finalement je lui dis que je commence à le cerner un peu mais que je pensais que ce serait plus facile et que j'ai donc besoin de lui poser une seconde question…

Je demande à **Pierre** de mettre à nouveau les mains derrière son dos.
Là, soit il va changer la pièce de main, soit la conserver dans la main où elle se trouve.

Pierre tend à nouveau ses mains vers moi. Je scrute son visage et je lui rappelle qu'il a choisi un rôle et qu'il doit répondre en fonction du rôle choisi au départ.



Je lui demande « *Est-ce que tu as changé la pièce de main* ? »

Pierre répond – après un moment de réflexion, mais qui est peut-être simulé… : « *non* ».

Cette réponse me permet de dire à **Pierre** que je viens d'apprendre deux choses à son sujet : Premièrement, c'est qu'il est un piètre menteur. Deuxièmement, que la pièce se trouve dans sa main droite.

Pierre ouvre sa main et montre que la pièce s'y trouve effectivement.

Après avoir expliqué le principe (qui est infaillible), j'indique que la routine permet également de donner l'année gravée sur une pièce à partir de quatre ou cinq dates proposées par le spectateur (incluant bien évidemment la bonne date).

Bon, la salle est de plus en plus dissipée. **Christophe** est parti en cours d'explication parce qu'il avait des invités ce soir. **Vincent** et **Éva** discutent dans leur coin et il faut bien avouer que je me sens un peu seul à donner mon explication. D'autant que **Pierre** s'apprêtait à partir et avait donc mis son manteau lorsque j'ai proposé de montrer cette routine… et ça fait vraiment drôle d'expliquer un truc à un mec en manteau alors que vous, vous êtes en chemise.

Vous l'aurez compris, cette routine clôt cette réunion de février du ***Magicos Circus Rouennais***. Prochain rendez-vous le samedi 11 mars pour de nouvelles aventures.

Patrice
Apprenti Magicien à Vie